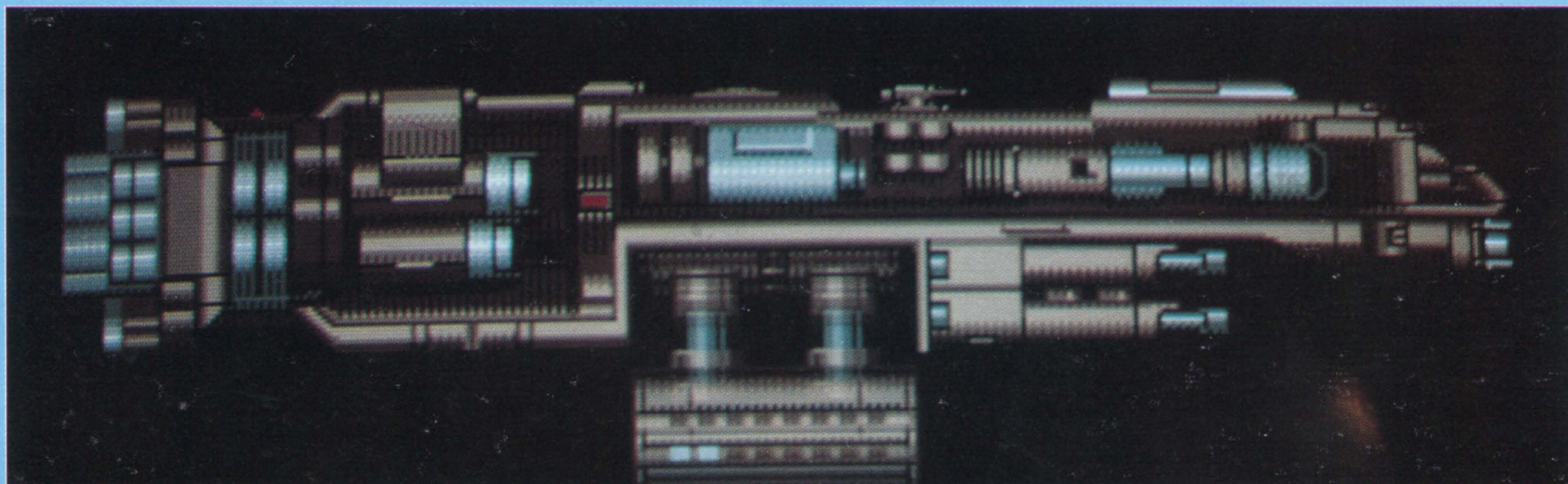
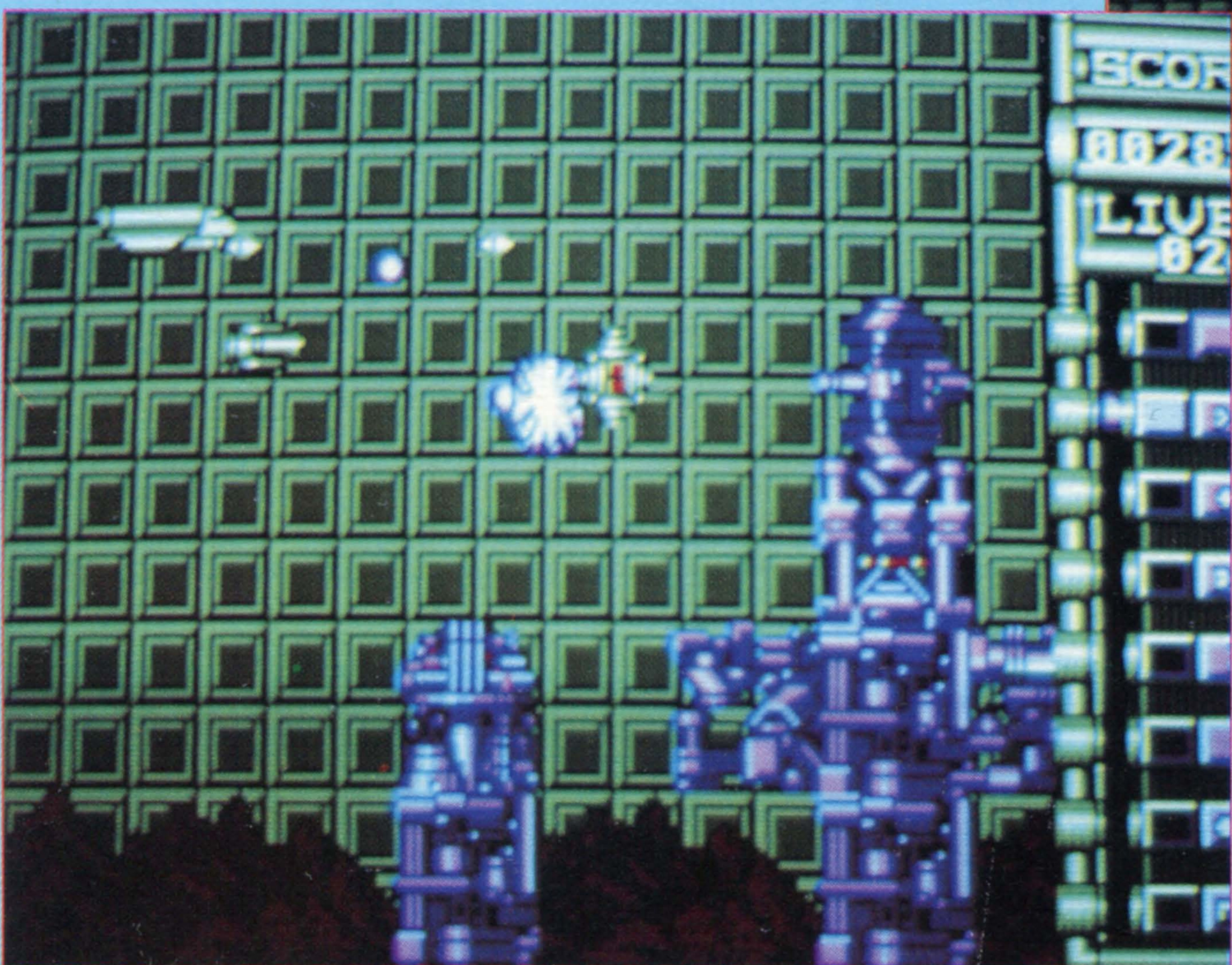
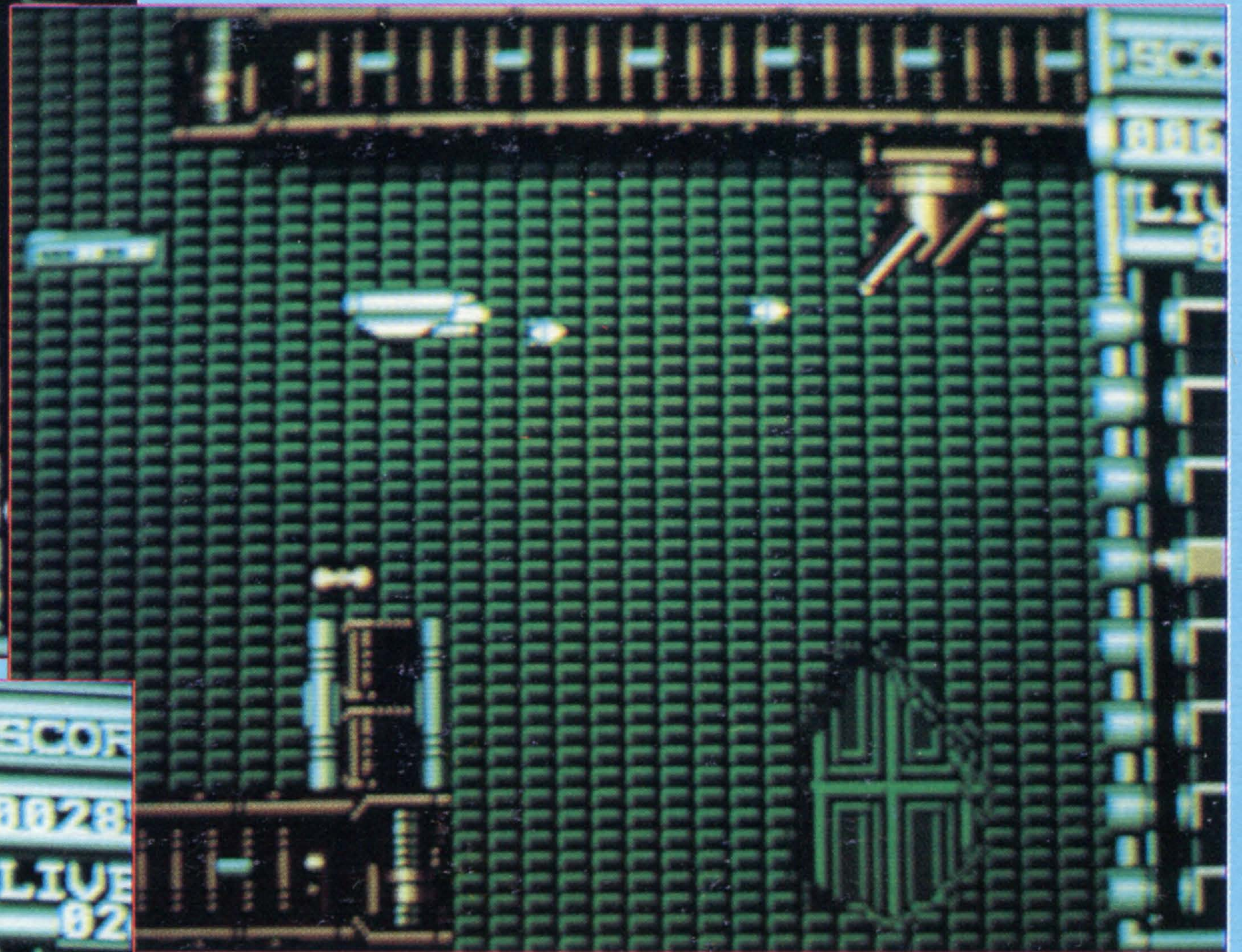
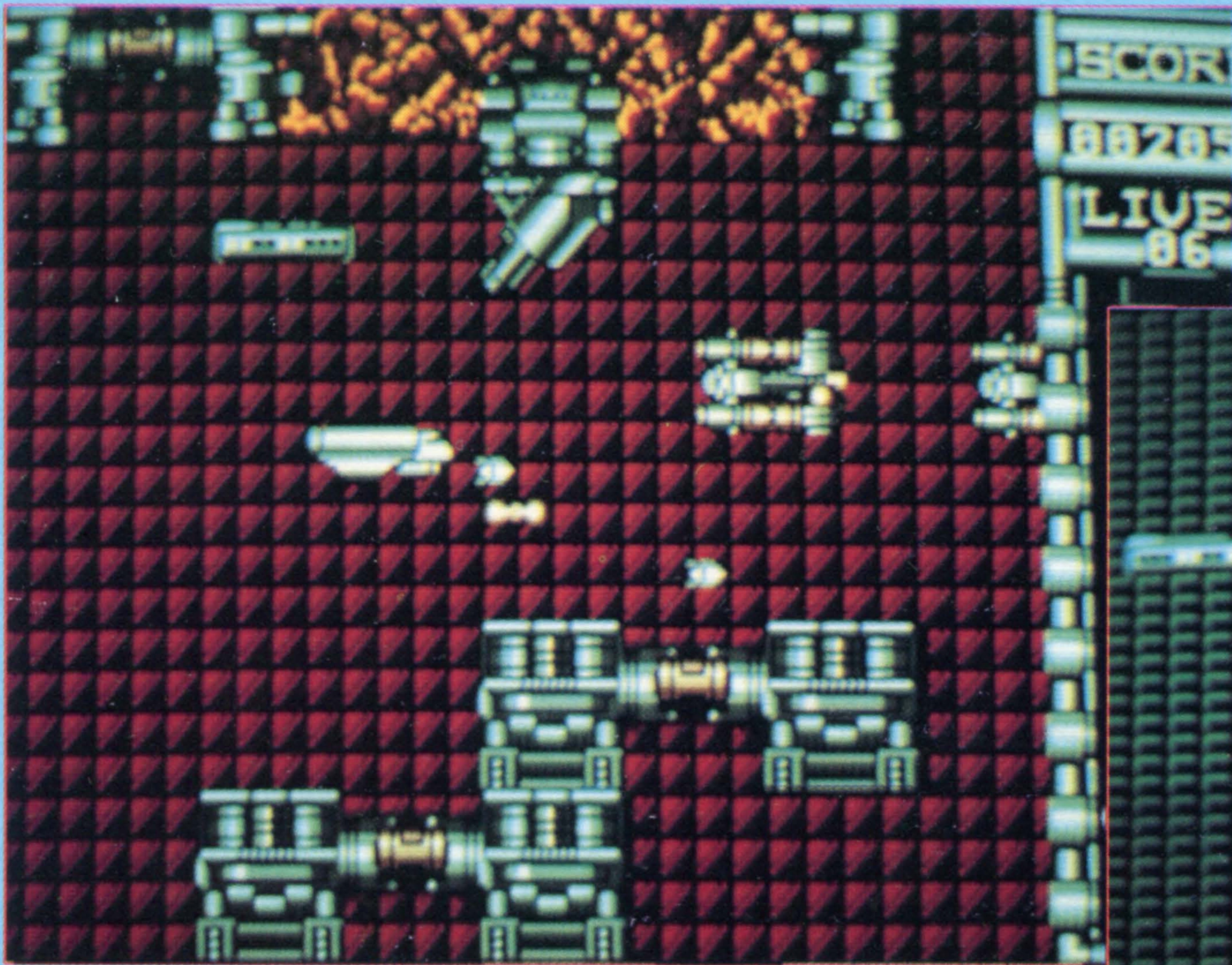
Sei finalmente ai comandi di un vero caccia federale. Siedi in cabina come già è accaduto mille altre volte, eppure è come se fosse la prima in assoluto. Dopo cinque duri anni di studio e di tirocinio sei giunto alla prova finale che determinerà la tua nomina di Pilota Ufficiale della Federazione a pieni voti. Non hai alternative: il Comitato Federale non ammette errori. Solo i migliori possono accedere a questo esame a cui ogni cadetto aspira per tutto il periodo di apprendimento. Ed ancora c'è l'ultima, terribile selezione che adesso proprio tu stai vivendo: l'Hyperdome. In pochi attimi cerchi di ripassare tutto quello che hai studiato e conosciuto, mentre effettui gli usuali controlli di funzionamento di tutti gli strumenti a disposizione. Poi ispezioni il quadro di controllo relativo agli armamenti. Sei pronto ormai per quest'ultimo test, consapevole che l'Hyperdome non offre una seconda possibilità: qualificarsi con il massimo degli encomi o morire. I segnali acustici di risposta per l'avviamento dell'aeromezzo indicano che è tutto in ordine e lentamente incomincia la tua discesa verso l'Hyperdome. Innesti la prima carica in modo che sia subito pronta all'uso e concentri la tua attenzione su quello che in un attimo sarà il tuo campo di battaglia. I nervi sono tesi e le tue tempie pulsano sempre più freneticamente: ora sei veramente solo in balia di un destino parallelamente glorioso e spietato.

L'Hyperdome, si dice, è un luogo ingannevole e rischiosissimo. A grandi linee si può descrivere come un lungo percorso pullulante di ogni genere di alieni feroci. Grandi e piccoli, volanti o striscianti, devono essere eliminati tutti prima che succeda il contrario. Gli antagonisti che viaggiano sul terreno hanno una particolarità di vitale importanza: colpendoli generano una specie di tagliando che dovrai raccogliere. Infatti essi costituiscono l'unico mezzo per acquistare nuovi armamenti durante questa prova decisiva. A mano a mano che si accumulano tagliandi, potrai visualizzare sulla destra dello schermo gli attrezzi bellici disponibili all'acquisto. La scelta è senza dubbio completa: missili semplici, telecomandati, scudi difensivi ed altro ancora. Hai nove possibilità di essere colpito, ed ogni volta perderai una parte del tuo potenziale bellico. Giunto alla decima, non avrai più scampo. Ma le maggiori difficoltà sorgono verso gli ultimi stadi del percorso: qui l'ambiente si anima e lo sfondo assume forme subdole. Infatti, questi nuovi ostacoli, si confondono facilmente nel marasma generale, provocando attimi di distrazione che si rivelano fatali. E' in questa fase che si dimostra la propria abilità nel volo;

solo un pilota provetto sarà in grado di evitare una sequenza così impegnativa di ostruzioni ed intralci giungendo incolume al traguardo. Un primo momento di disorientamento, soprattutto a causa di inaspettati colpi rovinosi che probabilmente ti troveranno impreparato, potrà essere facilmente superato con un po' di furbizia e destrezza nel gestire il proprio aeroscafo. L'Hyperdome è stato realizzato dal Comitato Federale per poter valutare con la massima precisione l'abilità di ogni futuro Pilota Ufficiale; è una prova ardua, ma chi la supera non conoscerà più la paura!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Accendere il computer e inserire il dischetto nel drive, il gioco si caricherà e si lancerà automaticamente.
Per comandare il propio ship, usare il joystick; per fare fuoco, il pulsante di fire.

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

IMPAGINAZIONE IN DTP
Piera Loddo

PROGETTO GRAFICO
Roberto Pessina

STAMPA
Cartotecnica Fusco - Milano

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
Via Pola, 9 - 20124 Milano

AMMINISTRAZIONE, ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
tel.: (02)69481

SEDE LEGALE
Via Pietro Mascagni, 14
20122 Milano

AUTORIZZAZIONE
Trib. di Milano n.868 del 20/12/'88
Concessionario esclusivo
per la diffusione in Italia
SODIP Via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Prezzo della rivista: L. 12000
Numeri arretrati: L. 24000

DIVISIONE PERIODICI

GA008 ANNO I N° 8

Nel prossimo numero:

MOUSETRAP vi porterà in un intricatissimo labirinto popolato da tutto un po'. Per giungere al termine dovrete affrontare mille pericoli in numerosi, coloratissimi schermi...
...arrivederci, come sempre, in edicola.